Six Rock FRAGILE

シ ッ ク ス ロ ッ ク　フ ラ ジ ー ル

■取扱説明書■

ver.2.09

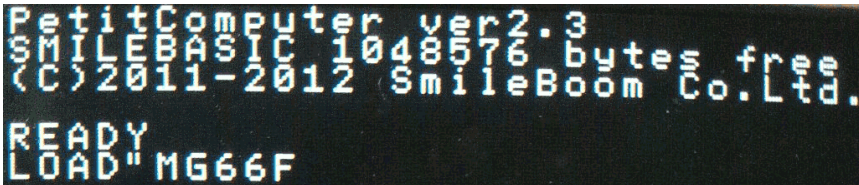
■CREDIT

ORIGINAL IDEA
GAME DESIGN
PROGRAM
MML
ETC

Michelan-gelo.

1 はじめに

この度はシックスロックフラジールを DL して頂きありがとうございます。
これはシンプルなルールゆえに瞬間的な判断が必要になるアクションパズルゲームです。
気にいっていただけたら何よりです。

2 起動方法

DSi 又は 3DS のメニューから「プチコン mkII」を選択
メニューより「作品を見る」を選択

作品リストより「PRG:MG66F」を選択し実行を押す

「プログラムを作る」を選択した場合、

LOAD”MG66F” と入力し Enter を押す

RUN　と入力し Enter を押す

```
PetitComputer ver2.3
SMILEBASIC 1048576 bytes free
(C)2011-2012 SmileBoom Co.Ltd.

READY
LOAD"MG66F
```

※このゲームにはスマイルブーム社より提供されてます

SBFT_E05 というファイルのフォントを使用しています。

ご使用されている本体にこのフォントを取り込んでない場合は
予め公式サイトより DL して下さい。

無くても楽しめますが、雰囲気が変わりますので是非ご検討ください。

3 操作方法

タッチペンで「右画面」をタッチ:

メニュー選択、タイル選択、画面送り等

R ボタン又は十字キーの下:

選択中タイルのキャンセル

(この操作に加えて画面をタッチするコマンドも存在します)

A ボタン:

一時停止、解除(チェインタイム中は効かないようにしています)

十字キー:

タイトルでの説明文送り/戻し

4 メニュー説明

■■エントリー画面

■1 から 3 までの登録データ

登録したデータがあればそのデータを、
登録されてなければ新規にデータを作成します。
※但し一度作成したデータを修正することは出来ません

■GUEST PLAY

データが保存の対象外となったゲストプレイです。
※これを選択してもハイスコアの交換は可能です

■ALL CLEAR

データを全て消して新しく作り直します。

■■メインメニュー

■PRACTICE

練習モード。出現するタイルが 1 から 3 で固定。
但しハイスコアは保存されません

■MAIN MODE

このゲームのメインです。
ハイスコアの保存も出来ます。

■HI-SCORE+SEND

ハイスコアや個人データの閲覧、交換が出来ます。
またクリアフラグの確認も出来ます。

■SAVE+PLAYER SELECT

エントリー画面に戻ります。
エントリーに戻る前にデータの保存を行ないます。
エントリー画面ではデータを読み直しますので、保存する事を推奨します。

■SAVE+END THE GAME

データを保存してからゲームを終了します。

■■NORMAL MODE ゲームメニュー

■NORMAL MODE

チェインでスコアを稼ぐメインのモードです。

制限時間 30 秒+チェインタイムの間でどれだけスコアを稼げるか競います。

■NO-CHAIN MODE

チェインタイムが発生しない旧来のシックスロックのモードです。

回復するタイムがノーマルモードよりも長いので根気との勝負です。

■10 COUNT MODE

特定の数字タイルしか出ない状況でチェインタイムのみのゲームを行ないます。

10 回行い、その総得点を競います。

■CLIMB THE TOWER

特定の数字タイルしか出ない状況でチェインタイムのみのゲームを行ないます。

最初は軽い数字ばかりですが、どんどん状況が厳しくなります。

テンカウントとは違い 1 回のみのモードとなります。

■■オプションメニュー(PRACTICE/NORMAL 共通)

■START THE SIX ROCK!

下記のオプションメニューを決定したらタッチしてください。
ここからゲームが始まります。

■FRAGILE TILE

「6」フラジールタイルのオン、オフが設定できます。
フラジールタイルを使用したくない場合はオフにして下さい。

■MUSIC

チェインタイム(ノーチェインモードはメイン)の曲を選択できます。
最初はオフとプリセット曲しか選べませんが
特定の条件をクリアすると曲が増えていきます。

※特定の条件をクリアすると表示される項目もございます。

5 ゲームのルール

■■ゲームの流れ

1 から数字が始まるタイルが画面に羅列されます。
※条件をクリアすると 5 も出てきます

1. **隣り合う数字の中から 2 つ以上の組み合わせの合計が「6」になるようにタイルをタッチしてください(隣同士になってないタイルを選択することは出来ません)。**
2. **合計が「6」になるとそのタイルは消え、空いた部分には上からタイルが落ちてきます(画面最上段には新しい数字タイルが生成されます)。**
3. **合計が「7 以上」になるとミスとして選択中のタイルが未選択状態に戻されます。**

これを繰り返してどんどん画面上のタイルを消してください。

特殊操作

R 又は十字キーの下:　　選択中のタイルのキャンセル

R 又は十字キーの下を押しながら右画面下の灰色の部分をタッチ:

　チェインタイムの強制終了(残り時間はタイムに加算されます)

　未選択状態なら最下段のタイルを消去

A ボタン:　　一時停止(解除も A ボタン。チェインタイム中は無効)

■■チェインとチェインタイムについて

ノーチェインモード以外は全て「チェインタイム」が存在します。

チェインタイムの発動

一度タイルを消すとその消したタイルの数に応じた得点とタイムが入り、
「チェインタイム」が発動します。
ノーチェインモードではタイムが発動しません。

チェインタイム

※チェインタイム発動中はメインの制限時間がストップします。
チェインタイムが発動すると、右画面下に残り時間を示すバーが表示されます。
チェインタイムの間は「タイルを消せば消すほど」得点が加算されていきます。
チェインタイムは消したタイルの枚数に応じて回復します。
チェインタイムがゼロになると「精算」が始まります。

精算

チェインタイムを使い切ると精算が始まります。

得点=(チェインタイム中に稼いだ得点+最初に消した時の基本点)x(チェイン数/10)
※例えばチェイン数が 49 ならば 4.9 倍という計算です

選択中だったタイルは未選択状態に戻されます。

■■「フラジールタイル」について

ある程度タイルを消すと、上のような「6」と描かれたタイルが出ます。
これを**「フラジール(壊れ物)タイル」**と呼びます。
※このタイルは他のタイルと組み合わせては使用できません。6 以上になるのでミス扱いになります。

このタイルは、以下の条件によりそのレベルが下がります。

1. 選択中のタイルの合計値が 7 を超える
2. 最下段のタイルを「R 又は下+灰色部分タッチで」消す

※選択中のタイルをキャンセルする行為は対象になりません
※下がったグレードを上げる事は出来ません。下がったまま使用してください。

フラジールタイルは、レベルにより以下の効果を発揮します。

黄色
そのタイルの場所とその両隣のタイル、またそこから一番上までのタイルの数字を 1 つマイナスし、自身を 1 に変える

水色
そのタイルから一番上までのタイルの数字を 1 つマイナスし、自身を 2 に変える

灰色
そのタイルの場所とその両隣のタイル、またそこから一つ上のタイル(計 5 つ)の数字を 1 つマイナスし、自身を 3 に変える

土気色
自身を 5 に変える(これ以上のレベルダウンはありません

※フラジールタイルが一番下まで降りると自動的に使用されます

6 各モード解説

各モード一覧

モード名	タイルの初期値(追加分)	チェインタイム	ハイスコア保存
PRACTICE	123	○	×
NORMAL MODE	1234(5)	○	○
NO-CHAIN MODE	1234(5)	×	○
10 COUNT MODE	123(45)	○	○
CLIMB THE TOWER	12(345)	○	○

7 ハイスコア交換について

ハイスコア交換は「ローカル通信」で行ないます。

以下注意点

1. 交換される前に交換用データの作成がされてないと送信できません。
2. 送信する前に受信したデータを合算すると送信するデータが合算後のデータとなります。ので送信と受信を完了させた後に合算してください。
3. 相手に送るデータに「送信者の名前」は送れません(メモリ容量の都合上)。ランキングのデータの名前には「FRIEND」で固定されます(都道府県データは送られます)。
4. 相手に送るデータに「送信者のデータの中にある過去に合算した誰かのデータ」は送れません。

8 その他隠し要素

以下隠し要素です。

クリアフラグの成立条件と効果

1. PRACTICE で 200 チェインを越える、又はプレイカウントが 66 を越える
   →オプションメニューに「ERASE PATTERN」追加
2. NORMAL MODE で 200000 点を越える又はプレイカウントが 11 を越える
   →音楽「MIZU NO MIYAKO」追加
3. NO-CHAIN MODE で 100000 点を越える又はプレイカウントが 22 を越える
   →音楽「CODE NAME RYUUGUU」追加
4. 10 COUNT MODE で 500000 点を越える又はプレイカウントが 33 を越える
   →音楽「OLDGAMER 2011」追加
5. CRIMB THE TOWER でレベル 12(最高点）又はプレイカウントが 44 を越える
   →音楽「RED SNOW」追加
6. 1 から 5 までのフラグを成立するとスタッフロールが出現するのでスタッフロールを見る
   →音楽「GO!GO! 198X!!」追加、タイルパターン「RETRO+STEALTH」追加

※プレイカウントとは「PRACTICE 以外」のプレイ回数です。

チェインの上限は 999、チェインタイムの得点の上限は 500000、
スコアの上限は 99999999 です。

データ新規登録時に名前を「FLAGTEST」、所在地を「UNKOWN」にすると
全てのフラグを立てた状態でスタートします。